



Manual de instrucciones

Gracias por adquirir LEGO® Island 2, uno de los fantásticos nuevos juegos de LEGO Media.

En LEGO Media nos esforzamos continuamente por establecer nuevos criterios en software, introduciendo los conceptos tradicionales de LEGO en este emocionante nuevo medio. Al igual que nuestros juguetes, nuestros programas se caracterizan por un contenido y una calidad innovadores que estimulan la imaginación y la creatividad.

Para asegurarnos de que nuestro software es adecuado al 100% para los niños, dedicamos la máxima atención al control de calidad de los productos para poder ponerles el sello "PROBADO POR NIÑOS. APROBADO POR NIÑOS".

Estamos seguros de que disfrutarás durante horas de las gratificantes actividades que ofrece LEGO Island 2. Si surge algún problema con este producto, no dudes en ponerte en contacto con nuestro servicio de atención al cliente, donde te ayudaremos con mucho gusto.

El software de LEGO está destinado a divertir, así que si te gusta LEGO Island 2, echa un vistazo al folleto adjunto para conocer los demás títulos de nuestra gama.



Índice

Instalación del juego

Ordenador

Requiere un ordenador compatible 100% con Windows® 95, 98 ó ME y con DirectX. El juego no es compatible con Windows NT, OS/2, Linux ni ningún sistema operativo que emule a Windows.

Requisitos mínimos del sistema

CPU	Pentium II 266 Mhz o superior
Memoria	Mínimo 64 MB de RAM o superior
Vídeo	Tarjeta aceleradora de 8 MB compatible con Direct 3D
Tarjeta de sonido	Tarjeta de sonido 100% compatible con Windows® 95, 98 ó ME y con DirectSound
CD-ROM	Requiere una unidad de CD-ROM o DVD de cuádruple velocidad (4X) o superior
Dispositivo de entrada	Se requiere teclado y ratón 100% compatibles con Windows 95 / 98 / ME. (También es posible utilizar un joystick o un mando 100% compatibles con Windows 95 / 98 / ME).
DirectX	Para instalar LEGO Island 2 se necesita, como mínimo, DirectX 8.0. Sin embargo, en el CD-ROM de LEGO Island 2 encontrarás DirectX 8
Disco duro	650 MB de espacio libre en el disco duro (sin comprimir)*
Nota	Puede que el sistema requiera los últimos controladores de Windows 95, 98 ó ME para el equipo. Para poder ejecutar el juego, el CD-ROM tiene que estar en la unidad de CD-ROM o DVD

* "Sin comprimir" significa que el disco duro no ha sido sometido a ningún tipo de compresión de archivos, como es DriveSpace, para aumentar el espacio disponible.



Cómo instalar LEGO Island 2

Introduce el CD-ROM de LEGO Island 2 en la unidad de CD-ROM o DVD. En pocos segundos aparecerá la pantalla de instalación.

LEE DETENIDAMENTE LAS INSTRUCCIONES QUE APARECEN EN PANTALLA Y SÍGUELAS.

Si la pantalla de instalación no aparece tras unos segundos, puede ser debido a que la función de ejecución automática está desactivada.

Para instalar LEGO Island 2 manualmente, haz doble clic en el icono Mi PC del escritorio. Después haz doble clic en la unidad de CD-ROM o DVD y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla. Si necesitas más información sobre cómo activar la función de ejecución automática, consulta el archivo léeme.txt del CD-ROM de LEGO Island 2 o el manual de referencia técnica de tu ordenador. También puedes hacer doble clic en el archivo Setup.exe y seguir las instrucciones que aparecen en pantalla.

¡Vamos a jugar a LEGO Island 2!

Si has ejecutado otra aplicación aparte del **programa de instalación**, tienes que reiniciar el ordenador. Cuando juegues, conviene tener el menor número posible de aplicaciones abiertas. Antes de ejecutar el juego, es mejor esperar a que se detenga la actividad en el disco duro. Para ejecutar el juego, haz clic en el icono de LEGO Island 2 que hay en el escritorio de Windows. También puedes abrirlo haciendo clic en:

Inicio
Programas
LEGO Media
LEGO Island 2
LEGO Island 2

Cómo desinstalar LEGO Island 2

¡Quizás deberías pedirle ayuda a un adulto para esto!

Es mejor desinstalar el juego utilizando la opción Desinstalar de LEGO Island 2.

Para desinstalar el juego, haz clic en:

Inicio
Programas
LEGO Media
LEGO Island 2
Desinstalar LEGO Island 2

La opción Desinstalar elimina del sistema los archivos relacionados con el programa.

NOTA: las partidas guardadas no se eliminan con la opción Desinstalar, las tienes que borrar manualmente.

Cómo puedo comprobar que todos los controladores de DirectX 8 están certificados

Windows 95/98 con DirectX 8

Nota: si tienes alguna duda sobre la instalación de los controladores de DirectX, ponte en contacto con el fabricante del ordenador, puesto que DirectX puede alterar la configuración de la tarjeta de vídeo / sonido si no se ha instalado correctamente.

Con DirectX 8, puedes comprobar si la configuración es correcta de la siguiente manera:

Haz clic en **Mi PC** (en la pantalla del escritorio)

Elige:

Unidad C
Carpeta **Archivos de programas**
Carpeta **DirectX**
Carpeta **Setup**
Icono **DXDIAG** (círculo azul con cruz amarilla)



Instalación del juego

Aparecerá una pantalla con muchas pestañas en la parte superior. Haz clic en la pestaña **Controladores de DirectX**. Verás una lista de los controladores y un apartado para **Notas** en la parte inferior. Cualquier problema detectado aparecerá en este campo.

La mayoría de los fabricantes de tarjetas de vídeo y de sonido publican controladores actualizados para Windows 95/98 compatibles con DirectX. Ponte en contacto con el fabricante de los componentes no compatibles con DirectX e infórmate sobre cómo conseguir controladores compatibles.

Si tienes algún problema para ejecutar este juego, consulta el archivo léeme.txt del CD-ROM de LEGO Island 2.





Introducción

¡Hola! Quizá me recuerdes de la última vez que visitaste LEGO Island. ¡Soy el Informativo!

Sé casi todo lo que se puede saber sobre LEGO Island ya que yo mismo la construí hace tropecientos mil años. Así que cuando tengas una duda, ¡llámame!

Desde que encarcelaron a Brickster, las cosas han vuelto a la normalidad. Hemos podido reparar la isla e incluso ampliarla. Y es que, en LEGO Island, nuestra especialidad es la construcción.

Los ciudadanos más audaces han surcado los mares que rodean LEGO Island, han establecido contacto con los pueblos más variopintos y han descubierto tierras lejanas cuya existencia yo jamás habría imaginado.

¡Qué bien que hayas venido! ¿Por qué no te quedas un rato y paseas por la isla? No pierdas la oportunidad de hablar con todo el mundo, cualquier personaje puede decirte algo importante. Ya verás lo simpáticos y amables que son casi todos... ¡Porque no olvidemos que también está el tramposo de Brickster! ¡Menos mal que sigue en la cárcel!

¡Puedes explorar libremente y experimentar con todo lo que encuentres! ¡Cualquier manera de jugar en LEGO Island 2 es válida! ¡Ah! ¡Y no se te ocurra dar a Brickster una de las pizzas supermegapicantes con doble ración de chile de Papa B.! ¡Son la bomba!

El consejo más importante que te quiero dar es ¡QUE DISFRUTES!




Inicio rápido

¡Tú eres Pepper, el rey de las pizzas! Al terminar el vídeo de introducción, aparece el **Menú principal**. Selecciona **Inicio** y después elige Nuevo para empezar una partida **nueva**. A continuación, elige una ranura en la que guardar la partida... ¡y a jugar!

LEGO Island 2 es un juego de aventuras en el que tú eres el personaje principal, el héroe: un repartidor de pizzas llamado Pepper que trabaja para Papa B. en la pizzería de LEGO Island. Cuando empiezas a jugar, el Informativo te encarga varias pizzas para los habitantes de LEGO Island. A cambio de las deliciosas pizzas de Papa B., tus amigos te dan ladrillos con los que construir una casa nueva. Tu casa nueva es genial y dispone de muchas opciones especiales para jugar. Además, en ella podrás exhibir los trofeos que ganes al superar las pruebas más difíciles. (Para obtener más información, consulta la sección titulada Casa de Pepper, página 37.)

Cada vez que repartas una pizza, la casa irá aumentando, ¡ya que estás añadiéndole ladrillos, claro! Cuando hayas repartido todas las pizzas y los clientes estén ocupados hincándoles el diente, ve a ver tu nueva casa. Sin embargo, una vez en allí, recibes la llamada de Papa B., quien se disculpa y te dice que está en un apuro y necesita que entregues una última pizza antes de tomarte el resto del día libre. "¿Te importaría pasarte por la pizzería para recogerla?"

Cuando llegas a la pizzería, te encuentras a Papa B. más atareado que nunca, ayudado por su alegre esposa, Mama B. Te piden que lleves una pizza a la cárcel para el tramposo de Brickster, que está hambriento. Aunque no te gusta la idea de volver a ver a Brickster, tu viejo enemigo, accedes a entregar la pizza: al fin y al cabo, él también tiene que comer. Papa B. te tranquiliza: a Brickster le encanta la pizza picante, pero la que vas a entregar no es su especialidad, la supermegapicante con doble ración de chile, esta pizza sólo lleva un chile. Así, al pilluelo de Brickster ¡no le dará por hacer de las suyas!

Así pues, coges la pizza y te pones en marcha hacia el último destino del día. Cuando llegas a la cárcel, ves a Brickster entre rejas, relamiéndose sólo de pensar en las crujientes pizzas de Papa B.

¡A partir de aquí empieza lo bueno!

Cómo jugar

Cuando hayas instalado el juego siguiendo las instrucciones del apartado **Cómo instalar LEGO Island 2** y lo ejecutes ¡ya podrás empezar a jugar! Tras el vídeo de introducción y las pantallas de presentación, aparecerá el menú principal con las siguientes opciones:

Inicio

Selecciona **Inicio** en **el Menú principal** y después elige una de estas opciones:
Nuevo para iniciar una nueva aventura.
Cargar para continuar con una partida guardada.
Borrar para eliminar las partidas guardadas de las ranuras.
Volver para regresar a **el Menú principal**. Si necesitas instrucciones para guardar una partida, consulta el apartado **Cómo guardar partidas** que figura a continuación.

Opciones

Selecciona **Opciones** para ver la lista de opciones con las que puedes personalizar el juego. Éstas son las siguientes:

Controles	Aquí puedes cambiar las teclas del ordenador que utilizas para jugar a LEGO Island 2 y también aumentar o disminuir la sensibilidad del ratón.
Gráficos	Con esta opción puedes elegir la resolución de la pantalla, el número de colores y el nivel de detalle con los que quieres jugar (esto puede ser útil cuando el sistema vaya lento durante el juego).
Sonido	Aquí puedes cambiar el volumen de varios parámetros: la música del juego, los efectos de sonido y las voces de los personajes.
Secuencias	Con esta opción puedes activar y desactivar las voces y los subtítulos de las secuencias.



Créditos

Selecciona **Créditos** ¡para ver los nombres de las personas que han colaborado en el juego!

Abandonar

Cuando seleccionas **Abandonar**, tienes que confirmar tu decisión para poder salir de LEGO Island 2 y regresar al escritorio.

Cómo guardar partidas

En LEGO Island 2, puedes guardar tu progreso en cualquier momento del juego mientras te encuentras en una de las cuatro islas.

Pulsa el botón de Pausa **(la tecla predeterminada es Esc)** para que aparezca el menú.

Selecciona **Guardar** y después elige la ranura en la que quieres guardar la partida. La información necesaria quedará guardada para que luego puedas reanudar la partida en el mismo punto.

Cómo cargar partidas guardadas

Cuando inicias LEGO Island 2, puedes cargar una partida que tengas guardada para continuar desde el mismo punto en el que la dejaste. También puedes cargar partidas mientras estás jugando a LEGO Island 2 y durante las minipartidas. Lo único que tienes que hacer es abrir el menú de pausa y seleccionar **Cargar.**

Aparecerá una lista con las partidas guardadas. Selecciona el archivo que quieras cargar y pulsa la tecla Intro. Ya puedes continuar esa partida desde el punto en el que la guardaste.

NOTA: si cargas una partida que tienes guardada mientras juegas a LEGO Island 2, pierdes la partida en la que te encuentras en ese momento. Si quieres regresar más tarde a la partida en la que te encuentras, asegúrate de guardarla antes de cargar una partida guardada.

Cómo jugar

Indicadores de potencia

Puede que necesites objetos con una determinada potencia para progresar en tu búsqueda. Un indicador en pantalla te mostrará la potencia que les queda cuando se utilizan.

Puntuación

A medida que cumples ciertos objetivos y recoges varios objetos, vas acumulando puntos. Los verás en pantalla. También obtendrás medallas en diferentes momentos de las partidas y minipartidas, que se tendrán en cuenta en tu puntuación general.

La casa de Pepper

Cuando está construida puedes acceder a tu casa desde aquí. Consulta la sección La casa de Pepper, página 37, para más información. Solo tienes que abrir el menú Pausa y seleccionar **Casa de Pepper.**





Personajes

Como ya hemos dicho, cuando juegas a LEGO Island 2, tú eres Pepper, un chico que vive en LEGO Island. Tienes que explorar todos los rincones y examinar cualquier cosa que encuentres. En LEGO Island tienes muchos amigos y, aventura tras aventura, irás conociendo a muchos otros personajes que te darán objetos o consejos muy útiles. A continuación se describen algunos de los personajes principales y se indican los lugares donde puedes encontrarlos.



PEPPER (casa de Pepper): tú eres Pepper, el repartidor del monopatín. Eres el personaje principal del juego y, más importante aún, el único que puede proteger a la isla de los malvados planes de Brickster. Cuando Pepper no está ocupado repartiendo pizzas, se lo puede encontrar jugando con toda libertad por LEGO Island.



BRICKSTER (cárcel): el diablillo picarón de LEGO Island ha vuelto para seguir sembrando el caos. Escurridizo y hábil, sólo piensa en vengarse. ¡Atrápalo antes de que sea demasiado tarde!



EL INFORMATIVO (Centro de Información): el Informativo es el papá de LEGO Island. Puede ponerse en contacto contigo en todo momento y guiarte por el juego a través de una conexión de vídeo holográfica.



DJ (emisora de radio): DJ viste con mucho estilo y desde la emisora de radio, DJ pone música todo el día para enviar buenas vibraciones a los habitantes de LEGO Island.



PAPA B. (pizzería): Papa B. es el pizzero de LEGO Island y todos los días hace un montón de pizzas deliciosas. Siempre está de buen humor y dispuesto a enseñarte los secretos de las pizzas. Suele acompañarlo Mama B., su alegre esposa.



Personajes



EDI FIKO (gasolinera): es el encargado de construirlo todo. Edi es un as con la llave inglesa y construye una bonita casa con un montón de ladrillos ¡en un santiamén!



NICO (comisaría de policía): Nico es el detective de LEGO Island, ningún caso se le resiste y siempre tiene respuesta para todo. Suele hacer rondas de reconocimiento por LEGO Island desde su helicóptero de policía



DR. CLICKITT (hospital): el doctor Clickitt cuida a sus pacientes en el hospital. A veces es un poco estricto, pero siempre tiene un caramelo en el bolsillo.



DARREN (LEGO Island, casa): Darren es un tipo genial, con barba, al que le gusta pasearse por LEGO Island. Darren siempre tiene información confidencial y te puede dar pistas muy útiles. ¡Atento si lo ves!

Sistema de controles

Controles básicos: cómo guiar a Pepper

Cuando te desplazas por la isla, puedes ir más deprisa con el monopatín y además ¡es muy divertido! Aquí tienes una lista con los controles predeterminados. Puedes modificarlos en cualquier momento en el menú **Opciones**, accesible desde el **Menú principal** (para obtener más información, consulta el menú Opciones en la página 10).

Controles del teclado

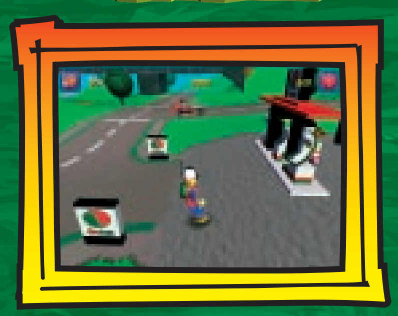
Pepper a pie



Tecla	Movimiento / Acción
Flecha ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA	Correr hacia delante, hacia atrás, hacia la izquierda o hacia la derecha.
ALT izquierda	Saltar (pulsa dos veces para dar un salto doble)
Barra ESPACIADORA	Lanzar pizza (úsala cerca de un blokobot para hacer un lanzamiento doble)
MAYÚS izquierda	Hablar con otros personajes y abrir puertas (mantenla pulsada para llamar al Informativo)
CTRL izquierda	Utilizar el monopatín
Intro	Utilizar la función 'Juguete'
Ratón	**Control de la cámara** Ratón hacia delante y hacia atrás inclina la cámara hacia arriba y hacia abajo. Ratón hacia la izquierda y hacia la derecha gira la cámara hacia la izquierda y hacia la derecha Botón IZQUIERDO ratón = alejar Botón DERECHO ratón = acercar

Sistema de controles

Pepper en el monopatín



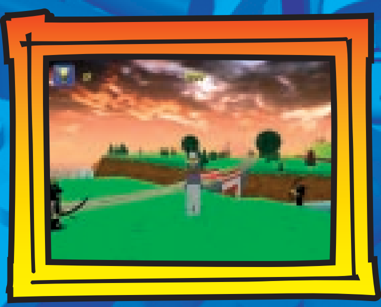
Tecla	Movimiento / Acción
CTRL izquierda	Utilizar monopatín / Guardar monopatín
Flecha ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA	Indicar dirección
ALT izquierda	Saltar

¡Ver "Lugares interesantes", página 39, para más información sobre saltos en monopatín!

Control de los vehículos

En ocasiones no podrás llegar a un sitio ni a pie ni en monopatín. Cuando esto ocurra, tendrás que buscar otro medio de transporte...

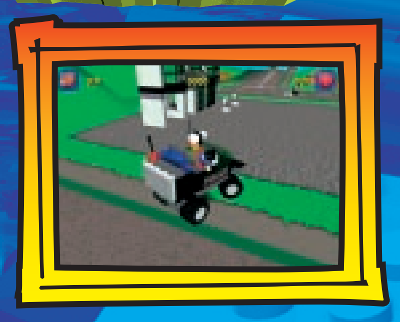
Pepper a caballo



Tecla	Movimiento / Acción
CTRL izquierda	Montar / Desmontar del caballo
Flecha ARRIBA	Avanzar
Flecha ABAJO	Retroceder
Flecha IZQUIERDA	Girar a la izquierda
Flecha DERECHA	Girar a la derecha
ALT izquierda	Saltar
Pulsar brevemente flecha ABAJO	Giro de 180°
Barra ESPACIADORA	Cambiar entre galope y trote

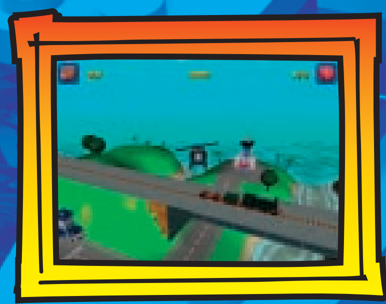
Control de los vehículos

Transporte por tierra



Tecla	Movimiento / Acción
CTRL izquierda	Saltar dentro y fuera del vehículo
Flechas IZQUIERDA y DERECHA	Girar a la izquierda / derecha
Barra ESPACIADORA	Acelerar
ALT izquierda	Reducir velocidad

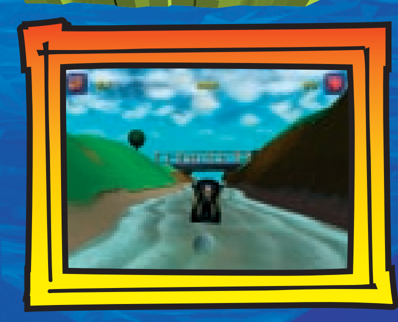
Transporte por el aire



Tecla	Movimiento / Acción
CTRL izquierda	Saltar dentro y fuera del vehículo
Flecha IZQUIERDA y DERECHA	Girar a la izquierda / derecha
Barra ESPACIADORA	Acelerar
ALT izquierda	Reducir velocidad
Flecha ABAJO	Ascender
Flecha ARRIBA	Descender

Control de los vehículos

Transporte por el agua



Tecla	Movimiento / Acción
CTRL izquierda	Saltar dentro y fuera del vehículo
Flecha IZQUIERDA y DERECHA	Girar a la izquierda / derecha
Barra ESPACIADORA	Acelerar
ALT izquierda	Reducir velocidad





Tu búsqueda

¿Y ahora qué?

LEGO Island no pone límites a tu imaginación. Puedes explorarlo todo libremente. Los personajes siempre dicen algo interesante. Echa un vistazo a todo lo que encuentres a tu alrededor, ¡te esperan muchas sorpresas!

Eres el repartidor de pizzas y tendrás muchas entregas que hacer por toda la isla. Llama al Informativo siempre que necesites ayuda... o esteee... ¡información!

En la cárcel verás al granuja de Brickster. Afortunadamente está entre rejas, pero aun así, no te fíes de él ni un pelo. Es más astuto que un zorro, ¡menudo pícaro!



Cuando empieza la persecución, ganas puntos con la mayoría de las pruebas. Para aumentar tu puntuación, recoge páginas de la Constructopedia y otros objetos, como las joyas escondidas en las islas.

Te esperan muchos retos y a veces necesitarás ayuda para superarlos. Sigue leyendo y aprende a utilizar los controles para resultar vencedor y lograr salvar LEGO Island.



LEGO Island



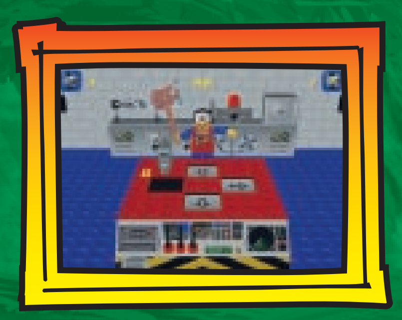
Minipartidas

Sistemas de controles de las minipartidas

A medida que te adentres en la aventura, te enfrentarás a numerosos retos: unas veces ayudarás a otros personajes y, en ocasiones, saldrás corriendo con los dementes esbirros de Brickster pisándote los talones. Para continuar tu viaje, la mayoría de las veces tendrás que superar todos los retos haciendo uso de tu habilidad e inteligencia.

En cada minipartida hay un sistema de controles diferente. Aquí los tienes:

Golpea a un blokobot



El ordenador central está averiado y tienes que ayudar al Informativo a repararlo. El Informativo se ha adentrado en las profundidades de la unidad central para volver a conectar las cabezas recogidas de los blokobots. Por desgracia, los blokobots son tan revoltosos, por no decir algo cortos, que intentan escapar por los cuatro conductos de ventilación que hay en la parte superior de la unidad central. Tienes que utilizar toda tu habilidad para golpearlos y meterlos de nuevo en el ordenador. ¡Ten cuidado de no golpear al Informativo cuando salga a tomarse un respiro o perderéis un tiempo vital!

Tecla	Movimiento / Acción
Flecha ARRIBA	Golpear al blokobot de arriba
Flecha ABAJO	Golpear al blokobot de abajo
Flecha IZQUIERDA	Golpear al blokobot de la izquierda
Flecha DERECHA	Golpear al blokobot de la derecha

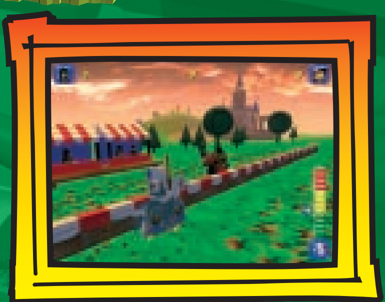
Buceo de Nico



Viajarás a un lugar llamado isla de Castle donde los habitantes están afligidos, pues han destruido el fabuloso puente que divide la isla. Tienes que bucear hasta el fondo y recoger los ladrillos del puente para poder reconstruirlo pero ¡ojo, no te quedes sin aire!

Tecla	Movimiento / Acción
Flecha ARRIBA	Avanzar nadando
Flecha ABAJO	Retroceder nadando
Flecha IZQUIERDA	Girar a la izquierda
Flecha DERECHA	Girar a la derecha

Duelo



¡Que no se te olvide la armadura! Tienes que guiar al caballo con mucha destreza y apuntar bien con la lanza para derribar al terrible Caballero Tenebroso.

Tecla	Movimiento / Acción
Alternar Flecha IZQUIERDA y DERECHA	Tomar impulso
Barra ESPACIADORA	Soltar (empezar a galopar)
Flecha ARRIBA	Apuntar lanza (desplazar casilla de objetivo hacia arriba)
Flecha ABAJO	Apuntar lanza (desplazar casilla de objetivo hacia abajo)
Flecha IZQUIERDA	Apuntar lanza (desplazar casilla de objetivo hacia la izquierda)
Flecha DERECHA	Apuntar lanza (desplazar casilla de objetivo hacia la derecha)



Toro salvaje



Federico el Toro está causando un gran revuelo ¡pero nadie osa acercarse a él! Parece que, una vez más, te toca a ti. Acosado por una lluvia de balas de cañón, tienes que esquivarlas y abrirte camino hasta el castillo para detener a Federico. ¡Cuando tengas la oportunidad, hazte con un cañón y reduce a cenizas los cañones de Federico!

Tecla	Movimiento / Acción
Flecha ARRIBA	Avanzar corriendo
Flecha ABAJO	Retroceder corriendo
Flecha IZQUIERDA	Correr hacia la izquierda
Flecha DERECHA	Correr hacia la derecha
ALT izquierda	Saltar
CTRL izquierda	Entrar y salir de los cañones
Flecha ARRIBA	(Dentro del cañón) Apuntar cañón hacia arriba
lecha ABAJO	(Dentro del cañón) Apuntar cañón hacia abajo
Flecha IZQUIERDA	(Dentro del cañón) Apuntar cañón hacia la izquierda
Flecha DERECHA	(Dentro del cañón) Apuntar cañón hacia la derecha
Barra ESPACIADORA	Disparar cañón

A por las serpientes



En un peligroso vuelo hacia un oasis del desierto, tus amigos y tú a bordo del veloz Desert Scorpion, sufrís el ataque de escurridizas y sigilosas serpientes ladronas de joyas. Para llegar a salvo a vuestro destino, tienes que hacerte con el lanzacocos que hay en la parte trasera del vehículo y esquivar a las serpientes que se acerquen demasiado.

Tecla	Movimiento / Acción
Flecha ARRIBA	Punto de mira hacia arriba
Flecha ABAJO	Punto de mira hacia abajo
Flecha IZQUIERDA	Punto de mira hacia la izquierda
Flecha DERECHA	Punto de mira hacia la derecha
Barra ESPACIADORA	Disparar cocos

Golpea a una serpiente



Tienes que ayudar a los adventurers a recuperar las joyas robadas por las serpientes del desierto. Cuando las serpientes salgan de las cestas, sacúdeles en la cabeza o golpea con el tablón para que se les caigan las joyas.

Tecla	Movimiento / Acción
Flecha ARRIBA	Golpear a la serpiente de arriba
Flecha ABAJO	Golpear a la serpiente de abajo
Flecha IZQUIERDA	Golpear a la serpiente de la izquierda
Flecha DERECHA	Golpear a la serpiente de la derecha

NOTA: si aparece una serpiente con una joya en la cabeza, ¡pulsa brevemente la tecla correspondiente dos veces para llevarte la joya!



Momias emparejadas



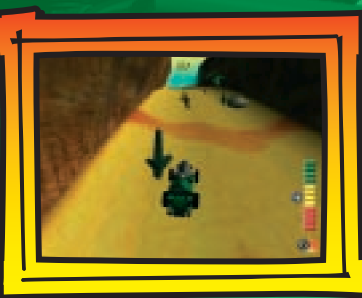
Sólo se puede entrar en el templo con la llave que se ha perdido. La única manera de encontrar la llave es emparejar las momias y completar el rompecabezas.

Tecla	Movimiento / Acción
Flecha ARRIBA	Caminar hacia adelante
Flecha ABAJO	Caminar hacia atrás
Flecha IZQUIERDA	Caminar hacia la izquierda
Flecha DERECHA	Caminar hacia la derecha
MAYÚS izquierda	Golpear la tapa (abrir)

NOTA: cuando hayas recuperado la página de la Constructopedia, ¡prepárate para echar a correr! Pulsa las flechas izquierda y derecha para sortear los pilares que se vendrán abajo.

Minipartidas

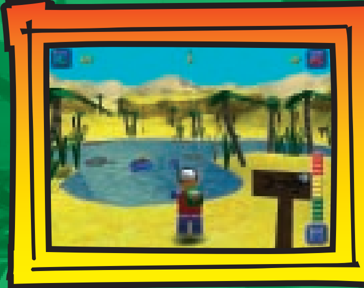
Turbomóvil del desierto



¿Será un pájaro? ¿Será un avión? ¡Pues no! ¡Eres tú, veloz como un rayo, en el turbomóvil supersónico! Fíjate bien por dónde vas, ¡a ver si te la vas a pegar!

Tecla	Movimiento / Acción
Girar a la derecha	Flecha IZQUIERDA
Girar a la derecha	Flecha DERECHA
Acelerar	ALT izquierda
Frenar / Marcha atrás	CTRL izquierda
Tocar el claxon	MAYÚS izquierda

Pesca

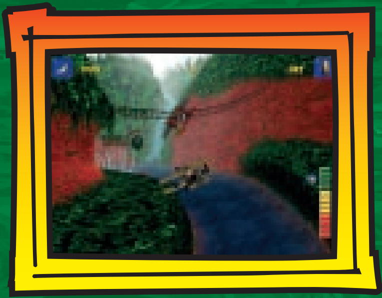


Demuestra tus dotes de pescador y consigue extraer un objeto muy valioso del interior de un pez enorme llamado Berta. ¡No recojas el sedal demasiado rápido porque se puede romper!

Tecla	Movimiento / Acción
MAYÚS izquierda	Activar (en el puesto de pesca)
Pulsa CTRL izquierda una vez para tomar impulso y pulsa de nuevo CTRL izquierda para lanzar	Lanzar y soltar
Flecha ABAJO	Recoger el sedal
Flecha ARRIBA	Enganchar pez (con el anzuelo)
Flecha ABAJO	(Si el pez ha mordido) Recoger el sedal



Biplano



El doctor Kilroy está empezando a sufrir una insolación y debes dirigir el avión hacia la selva. Ten cuidado con las copas de los árboles y utiliza el lanzaplátanos para arrojar plátanos a los monos y lograr mantenerlos alejados del avión. También puedes conseguir puntos extra si golpeas los objetivos con los plátanos, ¡pero no te quedes sin combustible!

Tecla	Movimiento / Acción
Flecha ABAJO	Ascender
Flecha ARRIBA	Descender
Flecha IZQUIERDA	Girar a la izquierda
Flecha DERECHA	Girar a la derecha
Barra ESPACIADORA	Lanzar (plátanos)

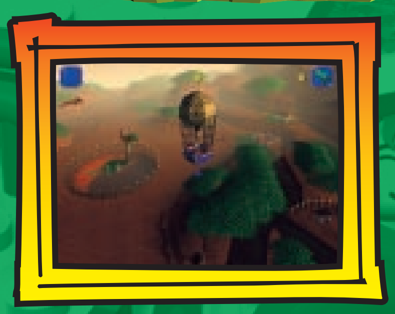
Carrera de tiranosaurios Rex



Durante el viaje, encontrarás un tiranosaurio Rex en apuros: ¡el perverso Sam Sinister ha capturado a sus amigos! Aunque el gruñido del tiranosaurio suena amenazador, parece bastante dócil e incluso se ofrece a llevarte encima de él para ir más deprisa. Dirige al tiranosaurio por los escabrosos cañones ¡y mucho cuidado con los obstáculos!

Tecla	Movimiento / Acción
Flecha DERECHA	Acelerar
Flecha IZQUIERDA	Reducir velocidad
Flecha ARRIBA	Cambiar de camino a la izquierda (alejarse de la pantalla)
Flecha ABAJO	Cambiar de camino a la derecha (acercarse a la pantalla)
ALT izquierda	Saltar
MAYÚS izquierda	Gruñir

Campamento de Sam Sinister



Cuando llegues al campamento de Sam Sinister, tienes que conseguir liberar a los otros dinosaurios. Desde el globo aerostático, suelta cuerda para subir a los dinosaurios. Pero no te fíes: ¡Sam Sinister es un personaje muy perverso al que se ha visto en compañía del pillo de Brickster! No va a darse por vencido tan fácilmente, aunque un par de sacos de lastre que le caigan en la cabeza le enseñarán lo que vale un peine.

Tecla	Movimiento / Acción
Flecha ARRIBA	Desplazar globo hacia adelante
Flecha ABAJO	Desplazar globo hacia atrás
Flecha IZQUIERDA	Girar globo a la izquierda
Flecha DERECHA	Girar globo a la derecha
MAYÚS izquierda	Subir y bajar cuerda y soltar lastre

Centrifugado



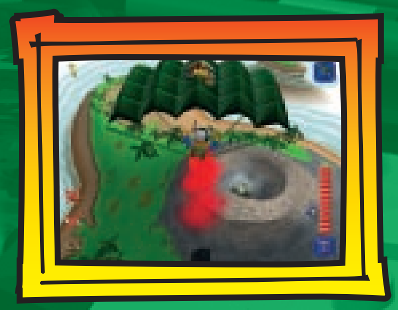
¡Pepper al espacio! Para resistir un viaje al espacio, tienes que superar el entrenamiento de astronauta, empezando por la prueba de centrifugado para aguantar la fuerza de la gravedad. ¡A girar como una peonzaaaaa!

Tecla	Movimiento / Acción
MAYÚS izquierda	Abrocharse el cinturón
MAYÚS izquierda	Dar el "Adelante"
Alternar flecha IZQUIERDA y DERECHA	Aumentar (velocidad del centrifugado)

Consejo: pulsa las flechas izquierda o derecha, mientras la luz verde esté encendida.



Entrenamiento de paracaídas



El salto con paracaídas es la siguiente prueba del entrenamiento de astronauta. Si en el descenso atraviesas las anillas, ganas puntos extra. Cuando abras el paracaídas, intenta aterrizar encima de un objetivo para conseguir una medalla.

Tecla	Movimiento / Acción
Flecha ARRIBA	Voltereta hacia delante
Flecha ABAJO	Voltereta hacia atrás
MAYÚS izquierda	Abrir paracaídas
Flecha IZQUIERDA	Girar hacia la izquierda
Flecha DERECHA	Girar hacia la derecha
Flecha ARRIBA	Para adelante (paracaídas abierto)

Cinturón de asteroides



A medida que te acerques en el transbordador a la isla espacial de Ogel, tendrás que realizar maniobras de gran precisión para atravesar el cinturón de asteroides.

Tecla	Movimiento / Acción
Flecha ABAJO	Ascender
Flecha ARRIBA	Descender
Flecha IZQUIERDA	Girar a la izquierda
Flecha DERECHA	Girar a la derecha



Salto en paracaídas sobre Ogel



Cuando hayas atravesado el peligroso cinturón de asteroides, saca partido a tu entrenamiento de paracaídas y realiza un salto para aterrizar en Ogel. ¡Dirige bien tus movimientos!

Tecla	Movimiento / Acción
Flecha ARRIBA	Voltereta hacia delante
Flecha ABAJO	Voltereta hacia atrás
MAYÚS izquierda	Abrir paracaídas
Flecha IZQUIERDA	Girar hacia la izquierda
Flecha DERECHA	Girar hacia la derecha
Flecha ARRIBA	Para adelante (paracaídas abierto)



Prepara una pizza



Cuando regresas con Papa B., los dos decidís prepararos unas pizzas, ¡ya era hora! ¡Ayuda a Papa B. a hacer montones y montones de pizzas para los hambrientos ciudadanos de Ogel lanzando ingredientes superpicantes pero no les hagas esperar demasiado!

Tecla	Movimiento / Acción
Flecha ARRIBA	Seleccionar ingrediente de arriba
Flecha ABAJO	Seleccionar ingrediente de abajo
Flecha IZQUIERDA	Seleccionar ingrediente de la izquierda
Flecha DERECHA	Seleccionar ingrediente de la derecha
Barra ESPACIADORA	Lanzar ingrediente (hacia el frente)
Mantener pulsada flecha IZQUIERDA, después pulsar barra ESPACIADORA	Lanzar ingrediente (a la izquierda)
Mantener pulsada flecha DERECHA, después pulsar barra ESPACIADORA	Lanzar ingrediente (a la derecha)



Palacio de Brickster

El tramposo de Brickster siempre te lleva la delantera, pero parece que, por fin, esta vez ha dado un paso en falso. ¡Aunque todavía tienes que superar el reto más difícil! Una vez en el palacio de Brickster, esquiva los obstáculos y protégete de los enemigos para conseguir llegar hasta la parte superior del palacio... ¡donde Brickster te está esperando!

Tecla	Movimiento / Acción
Flecha IZQUIERDA	Moverse hacia delante
Flecha DERECHA	Moverse hacia atrás
ALT izquierda	Saltar

Palacio de Brickster (Batalla de Brickster)

Tecla	Movimiento / Acción
Flecha ARRIBA	Moverse hacia delante
Flecha ABAJO	Moverse hacia atrás
Flecha IZQUIERDA	Moverse hacia la izquierda
Flecha DERECHA	Moverse hacia la derecha
Barra ESPACIADORA	Lanzar pizza

Objetos e inventario

En LEGO Island 2, encontrarás una serie de objetos que te ayudarán a avanzar. En ocasiones, otros personajes te pedirán que cojas cosas. Los objetos más importantes son las páginas de la Constructopedia que el perverso Brickster ha esparcido por toda la isla. ¡Sin las páginas, tus amigos y tú no podéis reconstruir vuestras casas! Pero hay otros objetos esenciales para tu búsqueda. Intenta recoger todo lo que encuentres, porque hasta el objeto más inservible a primera vista puede resultar muy útil para otro personaje... ¡y quién sabe qué recompensa obtendrás a cambio!

Páginas de la Constructopedia



Tienes que recoger todas las páginas de la Constructopedia que se le cayeron a Brickster después de escaparse de la cárcel. Cada página te ayuda a reconstruir un edificio de LEGO Island, ¡entre ellos tu propia casa! A medida que reconstruyas edificios, los personajes te ofrecerán más recursos para avanzar en tu búsqueda del canalla de Brickster.

Cabezas de blokobot

Los esbirros de Brickster, los blokobots, harán lo imposible para detenerte. ¡Menos mal que puedes derribarlos lanzándoles pizzas! Tienes que recoger cabezas especiales de blokobot para ayudar al Informativo a reparar el ordenador central.

Se rumorea que algunos blokobots son inmunes al lanzamiento de pizza... ¡pero algún punto débil tendrán!



Joyas, copas y cristales espaciales



Puedes conseguir más puntos recogiendo joyas preciosas, copas doradas y cristales espaciales relucientes. ¡Con ellos obtendrás una deslumbrante recompensa!

Además, en las minipartidas se te recompensa con medallas que se exponen en las estanterías de tu casa.

Iconos

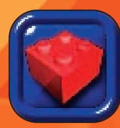
Tanto en LEGO Island como en las numerosas minipartidas que debes superar, aparecen iconos en la pantalla con información sobre el punto en el que te encuentras en tu búsqueda o en el juego. Es importante que asimiles bien la información para poder ganar.

Contador de pizzas



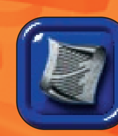
Al empezar el juego de LEGO Island 2, tienes que repartir pizzas a los habitantes de la isla. El icono del contador en la parte superior de la pantalla te tendrá al tanto de cuántas pizzas te quedan por entregar antes de poder disfrutar ¡de tu nueva casa!

Contador de ladrillos



Cada vez que entregues una pizza a un habitante de LEGO Island, recibirás un ladrillo a cambio para construir tu nueva casa. El contador de ladrillos te indica cuántos ladrillos te quedan por recoger.

Contador de páginas de la Constructopedia



Las páginas de la Constructopedia que encuentres te ayudarán a reconstruir los edificios de LEGO Island. El número de páginas que te faltan por recoger aparece en la pantalla, junto al icono de la página.

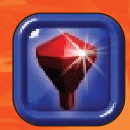
Cabezas de blokobots



Los pícaros, aunque poco despiertos, esbirros de Brickster están poniendo LEGO Island patas arriba. Tienes que derrotar a los blokobots lanzándoles pizzas y recoger sus cabezas especiales para ayudar al Informativo.

Iconos

Joyas, copas doradas y cristales espaciales





Durante el transcurso de tu búsqueda tendrás que salir de LEGO Island y viajar a lugares remotos y a otras islas. Allí te esperan objetos valiosos como joyas, copas doradas y cristales espaciales, ¡y muchos retos nuevos que superar!



Lugares interesantes

En LEGO Island hay muchos lugares que ofrecen información y pistas importantes. Algunos los descubrirás por tu cuenta, pero tu casa y el Centro de Información bien merecen una visita.

Casa de Pepper



Desde la comodidad de tu hogar dispones de un ordenador para tu tiempo libre. Con él puedes acceder a las minipartidas que hayas desbloqueado y a su música correspondiente.

Encontrarás todos los trofeos que has ganado en la estantería. La estantería de los trofeos muestra hasta dónde has conseguido llegar en tu búsqueda. Cuando superas una minipartida, ganas un trofeo. Desde tu casa puedes repetir las minipartidas para conseguir una medalla o una puntuación mejor.

Además, cuando te apetezca puedes relajarte y ver las películas del juego tantas veces como quieras, también puede ser muy divertido.

El Centro de Información



Como su propio nombre indica, este edificio contiene información sobre todo lo que hay en LEGO Island.

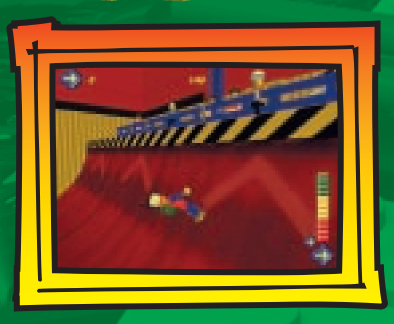
El mapa que hay al fondo de la habitación proporciona acceso a los edificios de LEGO Island y, más importante aún, a los personajes que viven en ellos. Cuando seleccionas los edificios, se ven los personajes del juego. A medida que desbloquees las demás islas, también podrás acceder a ellas desde aquí.

Tecla	Movimiento / Acción
Flecha ARRIBA	Activar mapa
Flecha ABAJO	Desactivar mapa
Flechas IZQUIERDA / DERECHA	Elegir edificio

En el Centro de Información es donde suele estar el Informativo. Pero puedes localizarlo en cualquier momento y en cualquier lugar gracias a su conexión holográfica. ¡El Informativo siempre está dispuesto a compartir su información! Para llamarlo, mantén pulsado el botón de hablar (MAYÚS izquierda).

Lugares interesantes

Parque de patinaje



Cerca de la casa de Pepper hay un parque de patinaje donde puedes practicar tanto como te apetezca. A continuación tienes unos trucos de lo más guay que puedes hacer con tu monopatín, ¡pero nada te impide probar y descubrir otras acrobacias aún más alucinantes por ti mismo! Salta en el aire, subido a tu monopatín, y prueba a pulsar diferentes combinaciones de teclas para realizar una nueva figura.

Saltos en monopatín

Nombre del salto	Combinación de botones / teclas
Silenciador	Mantener pulsada flecha DERECHA y entonces pulsar CTRL izquierda
McSujeción	Mantener pulsada flecha ABAJO y entonces pulsar CTRL izquierda
Método	Mantener pulsada flecha IZQUIERDA y entonces pulsar CTRL izquierda

Consejos y sugerencias

Coge cualquier objeto que veas. Aunque algo no te parezca útil en ese momento, nunca se sabe cuándo puede aparecer alguien que necesite precisamente ese objeto.

¡No andes por la vía del tren! Podría venir un tren, es peligroso jugar en la vía y, además, el superjefe de estación se preocuparía una barbaridad.

No te cruces en el camino de los coches. Te regañarían por imprudente y, además, podrías perder puntos.

Habla con todo el mundo, nunca se sabe quién te puede dar la pista crucial para pillar a Brickster.

Si quieres darte un respiro y hacer algo distinto, ve a hablar con Darren. Es un residente muy enrollado que sabe mucho sobre LEGO Island y que siempre tiene ideas para pasárselo bien. No pierdas la oportunidad de experimentar con todo lo que encuentres.

Cuando vayas en monopatín, intenta realizar unas cuantas acrobacias. Además de quedar guay, puedes obtener una recompensa si impresionas a la persona adecuada.

Si vas en un vehículo, prueba a utilizar diferentes técnicas y persiste para llegar a la zona que quieras. Eso sí, ¡conduce con cuidado!

Créditos

Silicon Dreams Studio Ltd

Darren Drabwell, Rich Hancock - Design

Steve Hughes – Lead Programmer

Jeb Mayers - Engine Programmer

Andy Bray, Paul Scully - Library Programmers

Programmers - Steve Hughes, Paul Baker, Andy Bray, Jalea Clements, Phil Hodgson, Matt Ritchie, Paul Scully, Ade Smith, ,Ed Bradley, Alex Comer, Jeb Mayers, Sean Parkinson, Dave Spencer

Rob Carter – Lead Artist

Jim Southworth - Lead Animator

Artists - Rob Carter, Toby Harrison-Banfield, Rich Carter, James Malloch, Matt Pearson, Jim Southworth, Roy Stewart, Simon Phillips, Andronikos Antonakakis, Gary Leonardi, Ian Peaker, Sophie Mobbs, John Moss, Rich Hancock.

John Hancock – Audio Manager/Sound Designer/Musician

Stafford Bawler, Steve Maloney – Sound Designers/Musicians

Steven Gow, Brian Smith – Voice Over Engineers

John Le'Burn – Video Editor/Sound Designer

Theodore Ntogiakos – Audio Programmer

Gavin Cheshire – Managing Director
Dene Landucci – PR Manager
Rich Hancock, Lara Sweeney – Associate Producers

Agradecimientos especiales
Rod Mack, Andy Sage, Geoff Brown, Nick Seddon, Rob Palfreman, Martin Smith, Todo el personal de SILICON DREAMS

Darren Drabwell - Producer



LEGO Media International

World-wide Managing Director - Mark Livingstone

Desarrollo de producto
Tim Green - Senior Producer
Scott Mackintosh - Producer
Martin Lanzinger - FMV Animation

Pruebas y control de calidad
Kevin Turner - Global Head of Quality Assurance
Gary Simmons - QA Manager
Group Leads - Nick Bodenham, Nicolas Doucet, Andrew Donnelly
Lead Testers - Stephen Manners, David Lane, Alex Mundy
Testers - Sophie Blakemore, Neil Delderfield, Jonathan Hughes, Desmond Gayle, Warren Leigh, Dwayne Buck, Karl Fentiman, Matthew Marriner, Gary Mellish, Kieron Clarke

Localización
Emma Timms - Localisation Coordinator

Logística
Nic Ashford - Head of Logistics

Marketing internacional
Petra Bedford - Global Brand Director
Kai Wunderlich - Marketing Manager
Ping Wong - Product Manager
Mary Jane Brett - Production Manager
Tim Price - Market Research Manager

Ventas internacionales
Leah Kalboussi - Global Sales Director

Audio
Música original compuesta, arreglada y producida por:
Richard Wells and David Punshon

Agradecimientos adicionales
Agradecimientos especiales a Wes y a Kyle Jenkins por sus guiones e inspiración, así como a todos los niños que, con su valiosa colaboración, han contribuido al desarrollo de este producto.



Asistencia técnica

Servicio de atención al cliente: 91 74965 82

Horas de atención al público: de 9h30 a 18h30, de lunes a viernes

Correo electrónico: legomedia.europe@lego.com

Si decide llamar al teléfono de asistencia, hágalo si es posible delante del ordenador, y asegúrese de darnos toda la información que pueda. Anote el tipo de hardware que tiene en su equipo, incluidos los datos siguientes:

- Velocidad y marca del procesador.
- Marca y modelo de las tarjetas gráfica y de sonido.
- Marca y modelo de la unidad de CD-ROM o DVD.
- Cantidad de memoria RAM.
- Hardware y periféricos adicionales.
- Todos los mensajes de error que aparezcan en la pantalla.

Nota: Si no puede obtener alguno de los datos sobre su sistema, póngase en contacto con el fabricante o el distribuidor.

Garantía de satisfacción total

30 días de garantía con derecho a reembolso del precio íntegro.

Si no está completamente satisfecho con este producto, tiene derecho a devolverlo en un plazo de 30 días a LEGO Media, y a un reembolso del precio íntegro sin tardanza. Para poder ejercer este derecho tiene que devolver la totalidad del producto, es decir, sin nada roto, y con todos los materiales que venían en la caja cuando lo compró, así como el recibo de compra original. Los derechos anteriores complementan, y no afectan en ningún sentido, a los derechos estatutarios que le corresponden en calidad de consumidor.

Póngase en contacto con su distribuidor más cercano si desea más detalles.

Aviso de epilepsia

Lee este texto antes de jugar con cualquier videojuego o permitir que los niños lo hagan.

Algunas personas experimentan ataques epilépticos o pérdidas de conocimiento ante la visión de luces intermitentes u otras circunstancias habituales en la vida cotidiana. Estas personas pueden sufrir un ataque mientras ven imágenes de televisión o juegan con cierto tipo de videojuegos. Incluso algunas personas que nunca han sufrido ningún síntoma ni se les ha diagnosticado la epilepsia son susceptibles de sufrir un ataque.

Si tú o algún miembro de tu familia habéis sufrido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) al estar expuestos a luces intermitentes u oscilantes, consulta al médico antes de jugar.

Los padres deben controlar el uso de videojuegos por parte de sus hijos. Si un jugador experimenta mareos, alteraciones de la visión, temblores musculares u oculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, debe dejar de jugar inmediatamente y consultar con el médico.

SIGUE LAS INSTRUCCIONES SIGUIENTES CUANDO JUEGUES CON VIDEOJUEGOS:

No te sientes demasiado cerca de la pantalla del televisor. Colócate a la máxima distancia que permita el cable de conexión.

Es preferible jugar en pantallas pequeñas. No juegues si estás cansado o no has dormido lo suficiente. Asegúrate de que la habitación donde juegas está bien iluminada. Descansa durante diez o quince minutos por cada hora de juego.



Notas



games.

Fabricado en la U.E.

2298669
IB2G-ISXSP3

